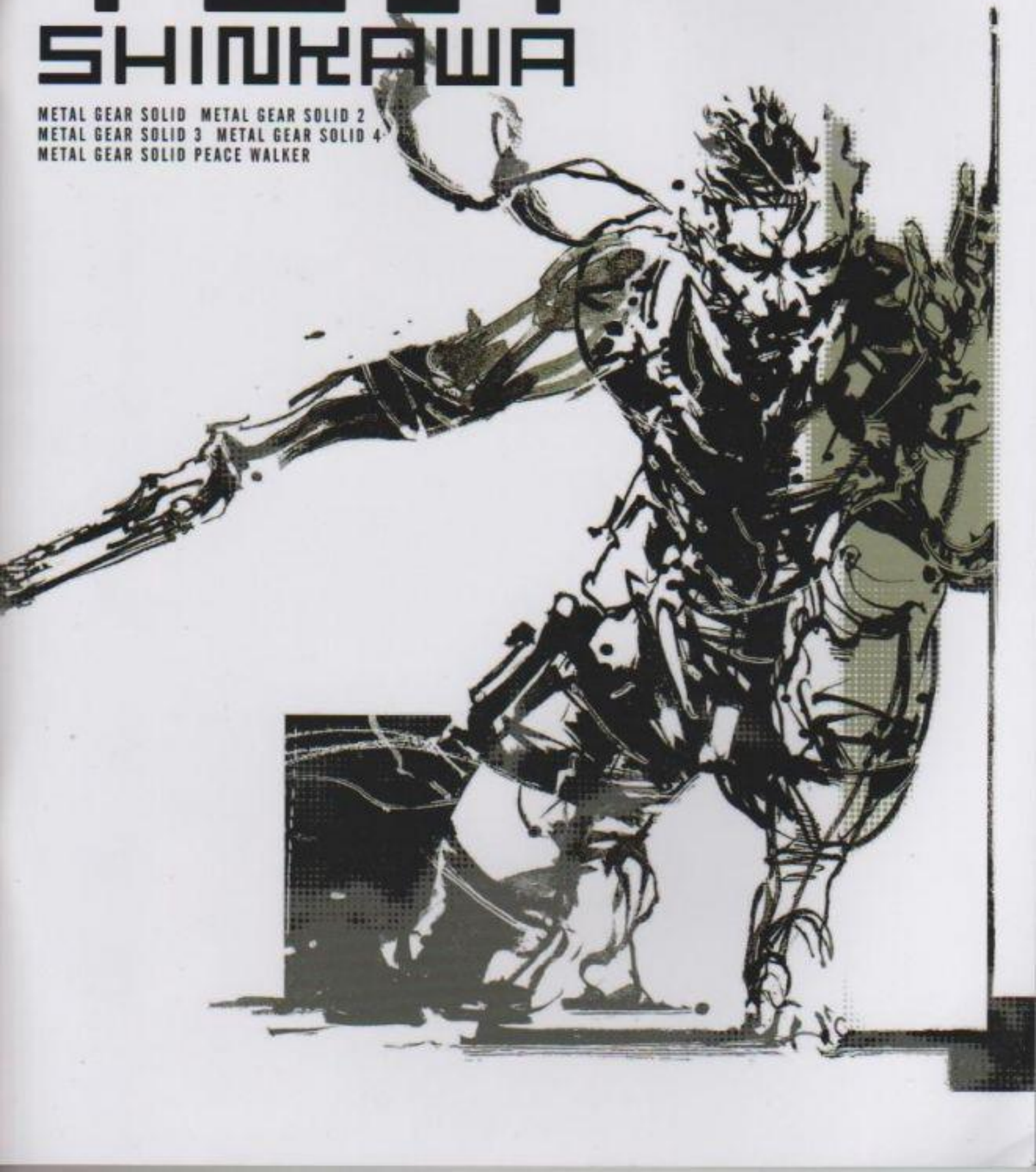
THE ART OF YOJI SHINKAWA 1,2&3

SKETCH BOOK

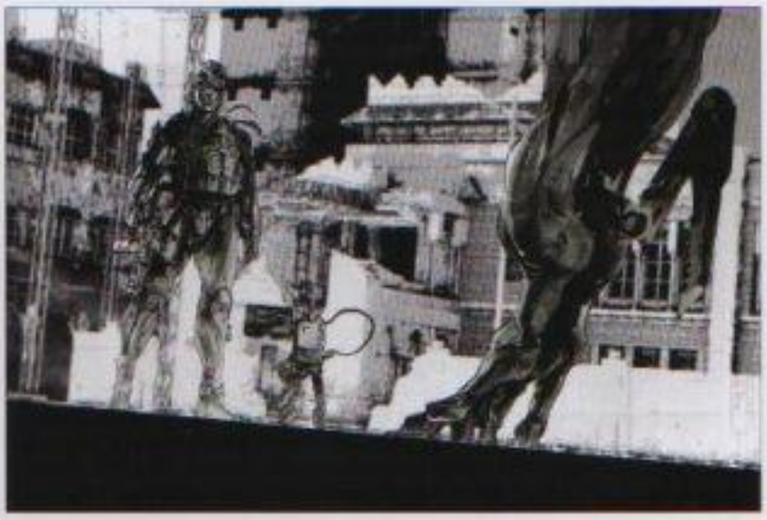
KONAMI

THE ART OF YOJI SHINKAWA

METAL GEAR SOLID METAL GEAR SOLID 2
METAL GEAR SOLID 3 METAL GEAR SOLID 4
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



METAL GEAR SOLID 4

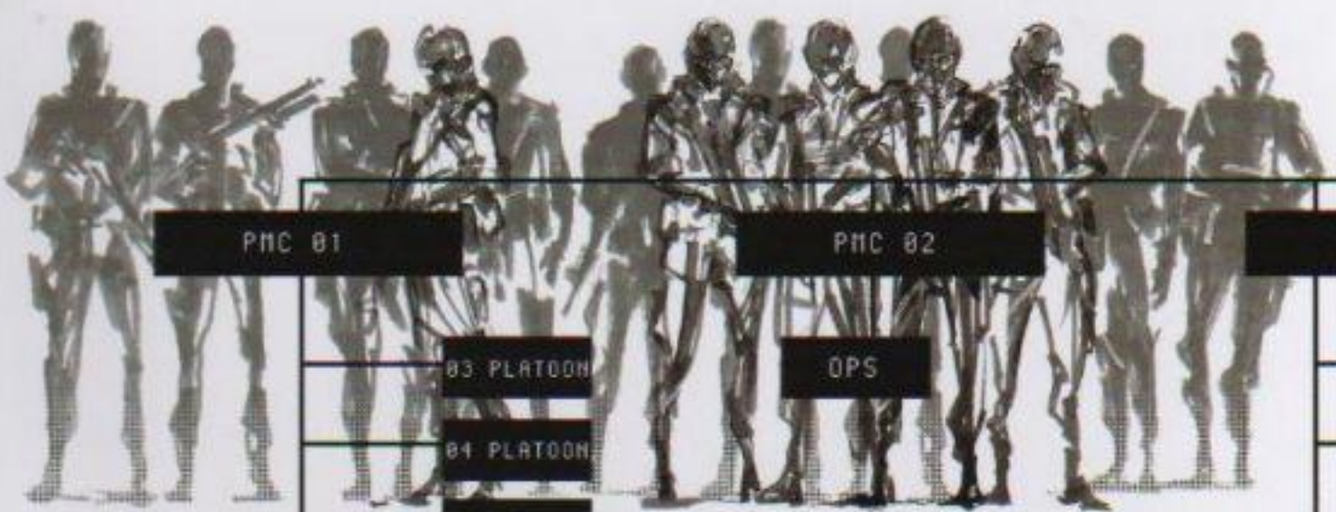


METAL GEAR SOLID 20TH 未公開イラスト

METAL GEAR D

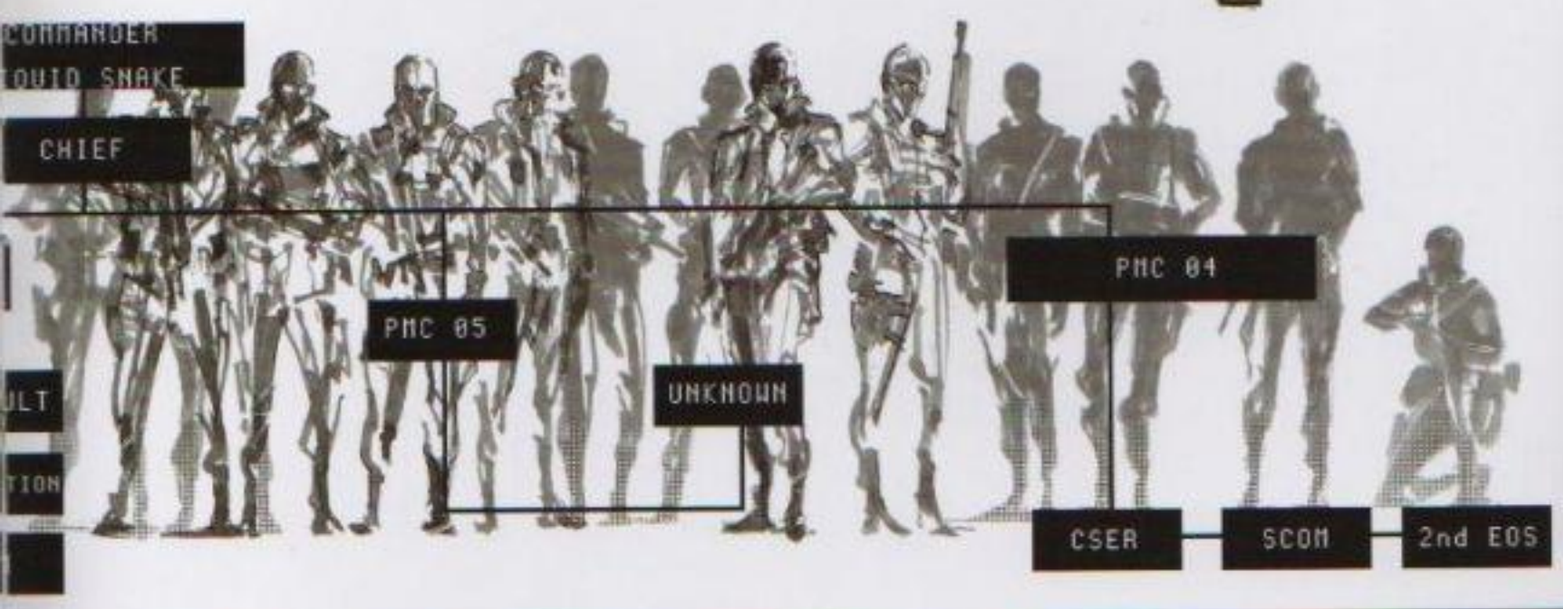
NAOMI HUNTER

SOLDIER

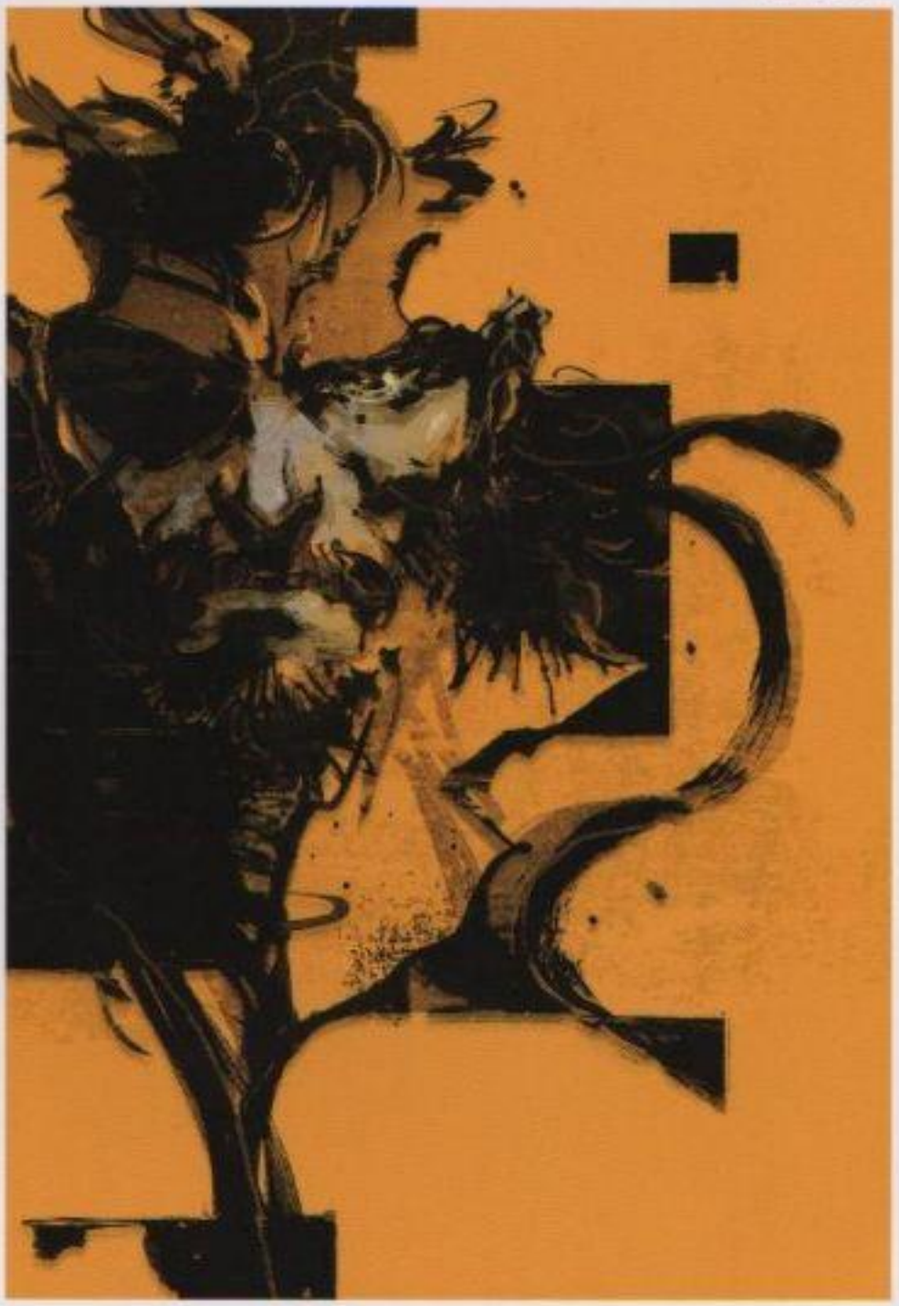


PMC COMMAND

EVA
BIG MAMA
LIQUID OCELOT


COMMANDER
QUID SNAKE
CHIEF
ULT
TION
PMC 05
UNKNOWN
PMC 04
CSER
SCOM
2nd EOS

表紙用イラスト



SNAKE

MILLER

SNAKE&MILLER

SNAKE

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

METAL GEAR SOLID PEACE WALKERはアシュレイ・ウッドと一緒に制作していたので、僕の絵とアシュレイの絵をメタルギアチームの中でどうまとめていくのかが難しかったですが、動かして面白かったり、仕掛けが色々盛り込めたので、楽しかったです。作画した絵の数としてはPWが1番多かったと思います。

主要キャラは切り返し用の表情イラストを何枚か描いて、それぞれのシーンでストーリーに合ったイラストを描き起こしていきました。
アシュレイとメタルギアチームで、ここはアシュレイの方がさうにかっこよく描いてくれるかなとか、無情さみ出たいところは僕が描いて…というふうに分担して描き分けていきました。
アシュレイはすごく立体的で存在感のある絵を描いてくるので、とても刺激になりました。

PAZ/被保テレカイラスト

PAZ

レインコートのPAZは、ゲーム中カメラをズームすると制服になり、さらにズームすると水着になります。逆にカメラを引くとフードを被る設定です。
PEACE WALKERならではのインタラクティブなデモをやっていきたいなと思い、色々な仕掛けを随所に盛り込んでいますので、是非遊んで欲しいです。

METAL GEAR SOLID 4 [illegible]イラスト

STRANGELOVE

HUEY

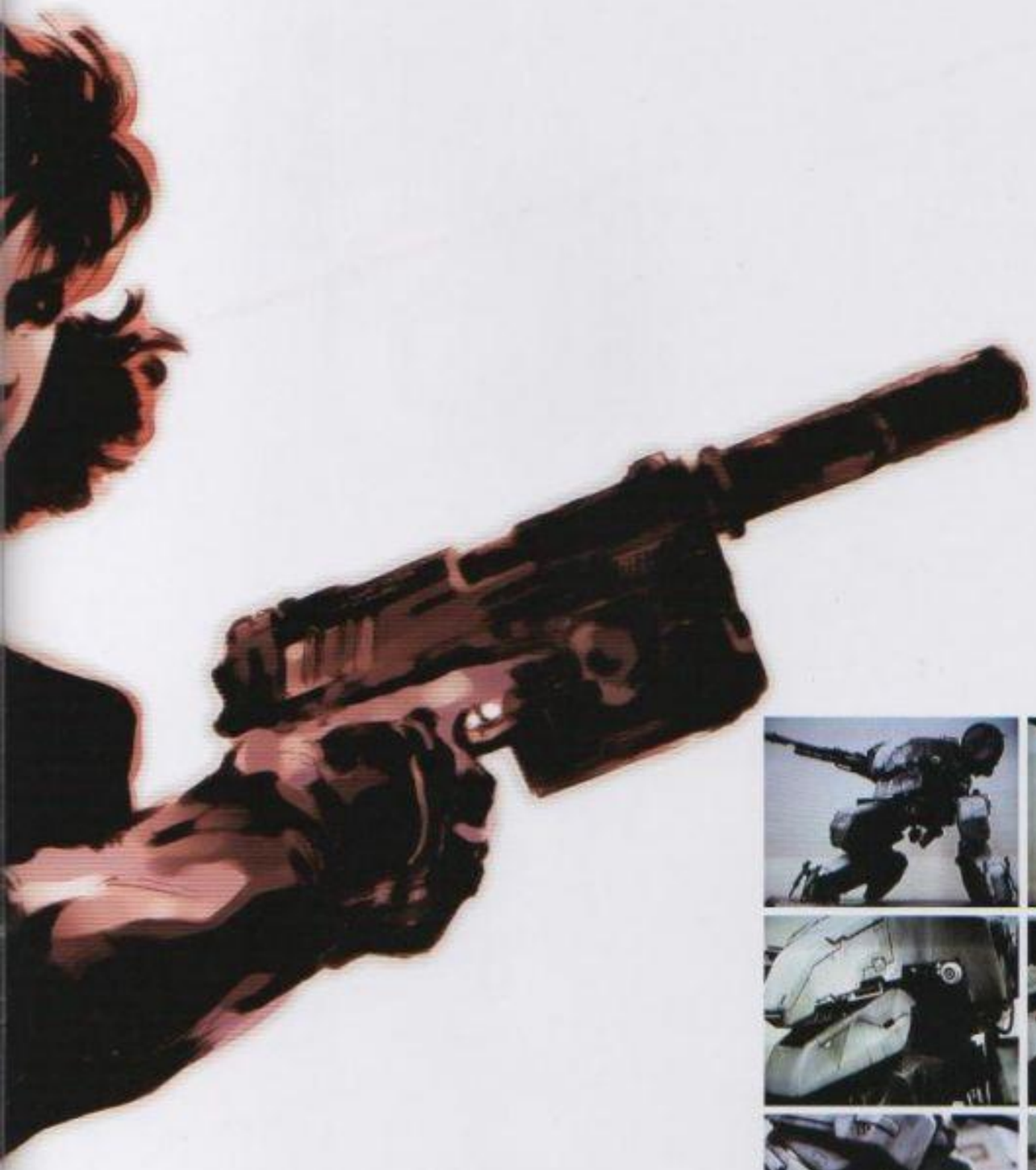
COLDMAN

CÉCILE

THE ART OF

YOJI SHINKAWA

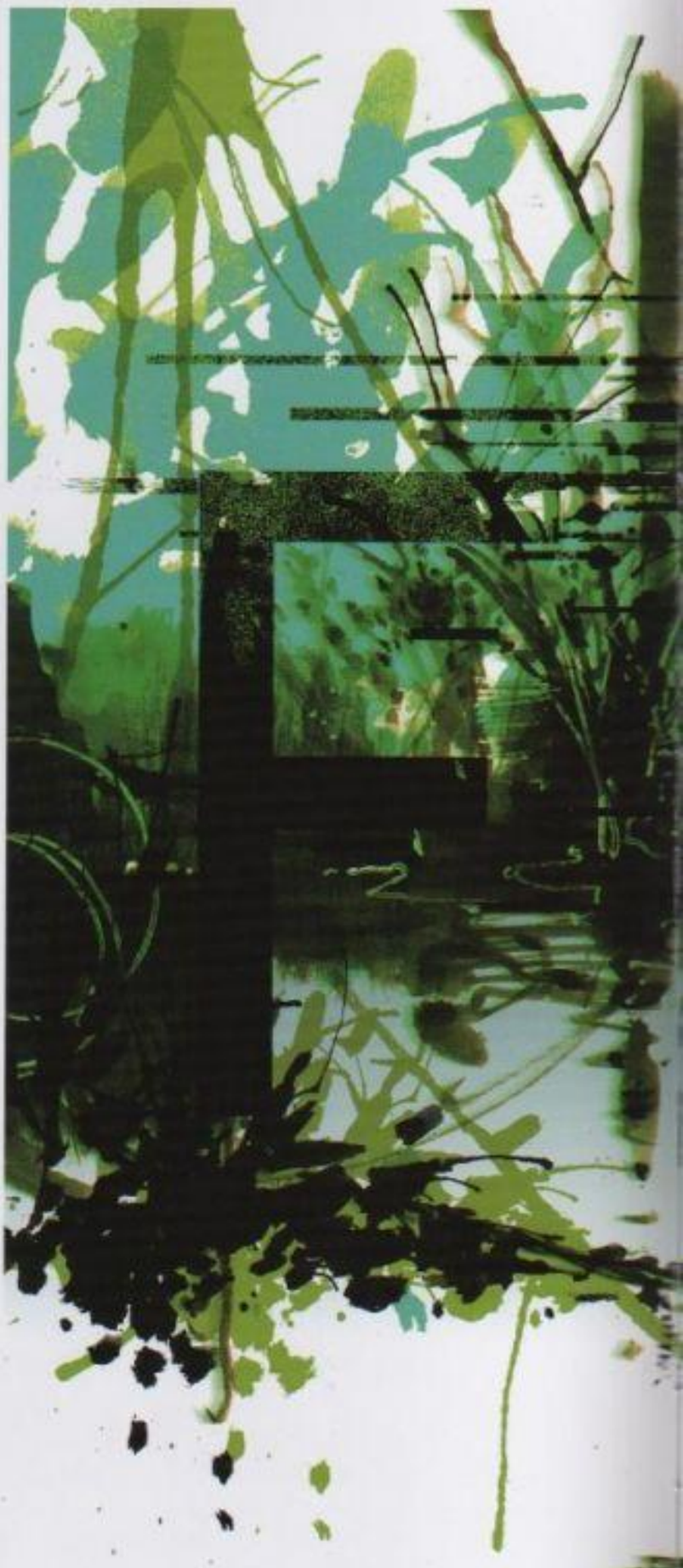
METAL GEAR SOLID



入社してから最初の大仕事ですね。立体で「REX」をデザインしました。
モデリング出来るレベルの辻褄が合った設定を作ろうと思うと、線で描いていてもなかなか決まらない。
でも立体で粘土をこねたりしていると、自ずと辻褄が合ってくる。時間は掛かるんですけど、説得力という意味では立体で作った方が早くて良いかなと、思っています。
M054の時は時計部分を立体で制作しました。

METAL GEAR SOLID 2

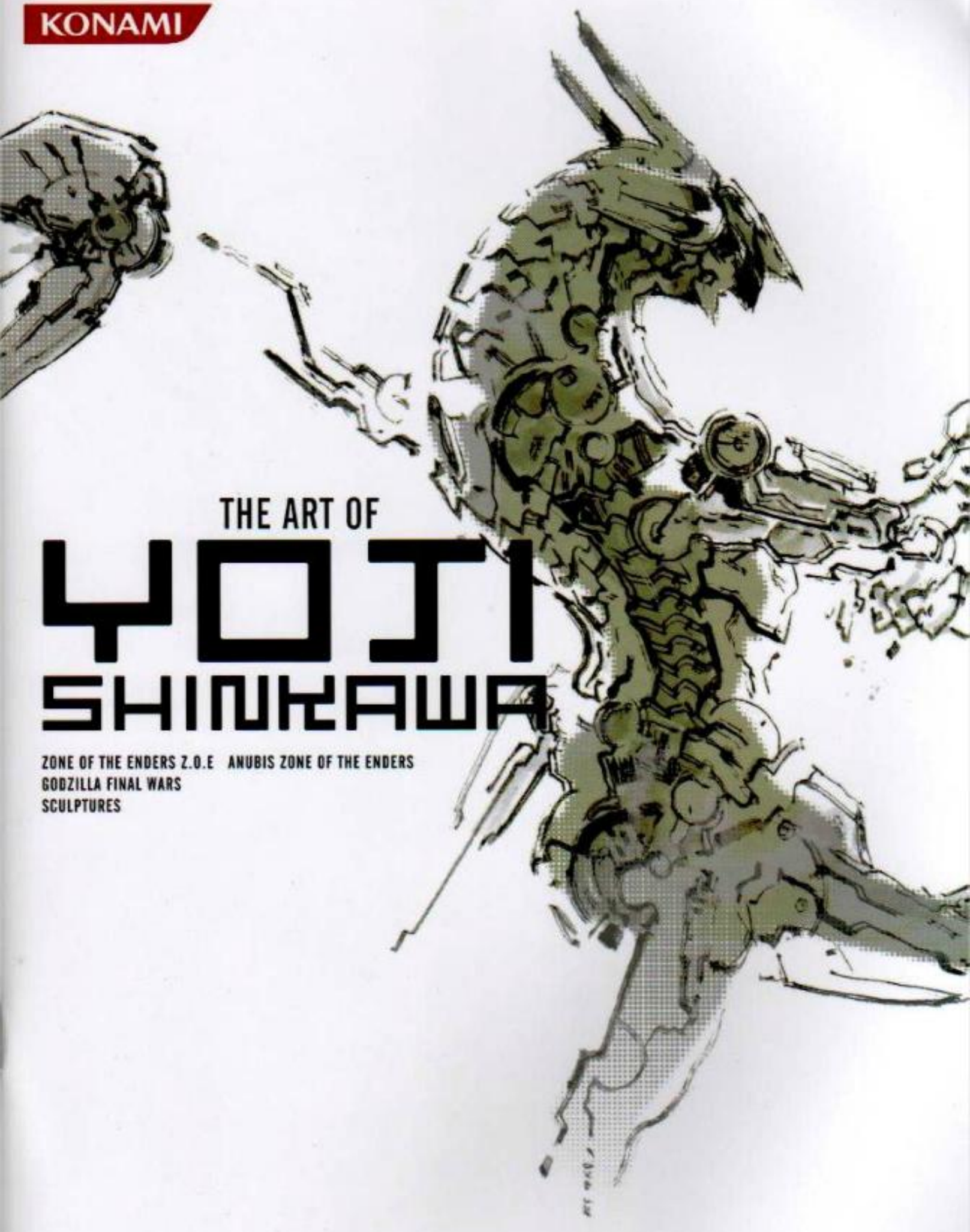
パッケージ用に描いたイラストです。個人的にはちょっと荒廃っぽい雰囲気を出したいと思って描いていました。



METAL GEAR SOLID 3

3のテーマカラーはグリーン。こちら(右の大きいもの)はお気に入りのイラストです。
「FOX」の文字がステルスで隠れています。

KONAMI



THE ART OF YOJI SHINKAWA

ZONE OF THE ENDERS Z.O.E ANUBIS ZONE OF THE ENDERS
GODZILLA FINAL WARS
SCULPTURES

1.

FINAL WARSで怪獣とされたのは、それまで地球の生命の創造主である"義天号"をリファインしてくれということ、そして今回出番が多くアーリヤ特異点のデザインを依頼されました。
最初にデザインしたのが10ページの義天号です。第1稿にだしてはかなり"もっとかっこよくしたい"が強いというのと、実は最初に義天号は空や宇宙を飛ぶ設定だったので、あ
まり張り出し物が無いデザインがいいのかなと思って、ヒゲなども格好よくしてほぐり出しを少なくしていたのですが、"もっと翼などが張り出していた方が良い"ということだったので、11ページの第2
デザインを制作、準備稿にさせていただきました。しかし映画を観ると、色々張り出している方がファイル怪獣感そのままで良いと、初期稿のデザインは、コクリ怪獣感がなくはないですが、怪獣

▲ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS　パンフレット掲載イラスト

▼ ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

▼ ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

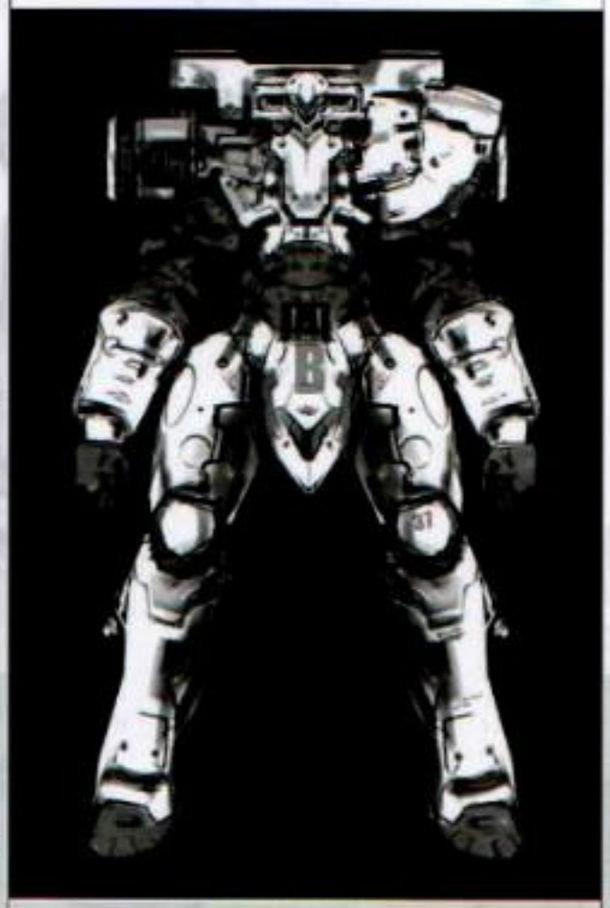
▼ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

METAL GEAR SOLID 3

3は「ジャングル」「スパイもの」などのコンセプトがしっかりあったので、ゲームもやりやすかったし、絵も描きやすかった印象があります。

▲ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS 真田郁也プラモレットイラスト

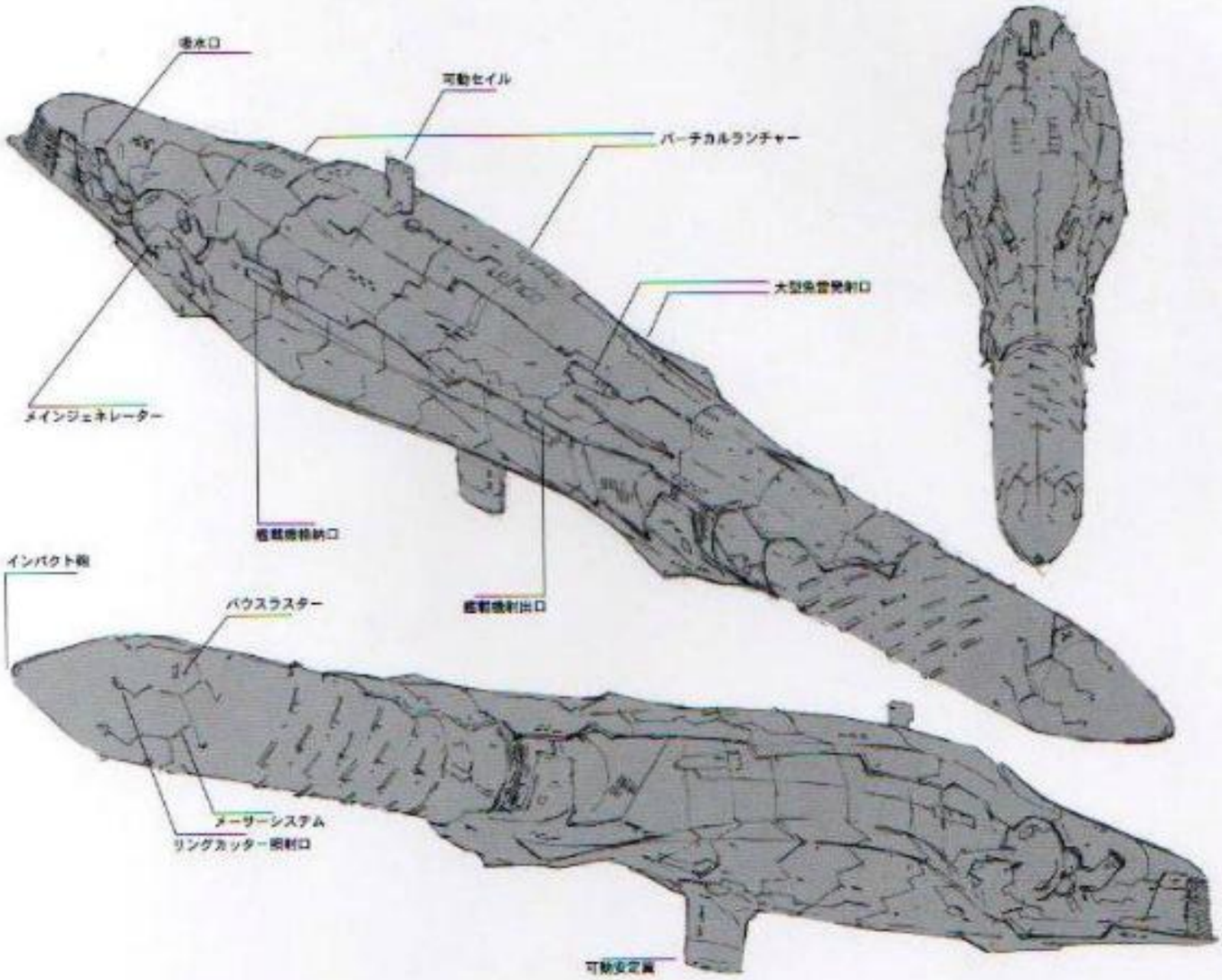
▼ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS　ファントマ



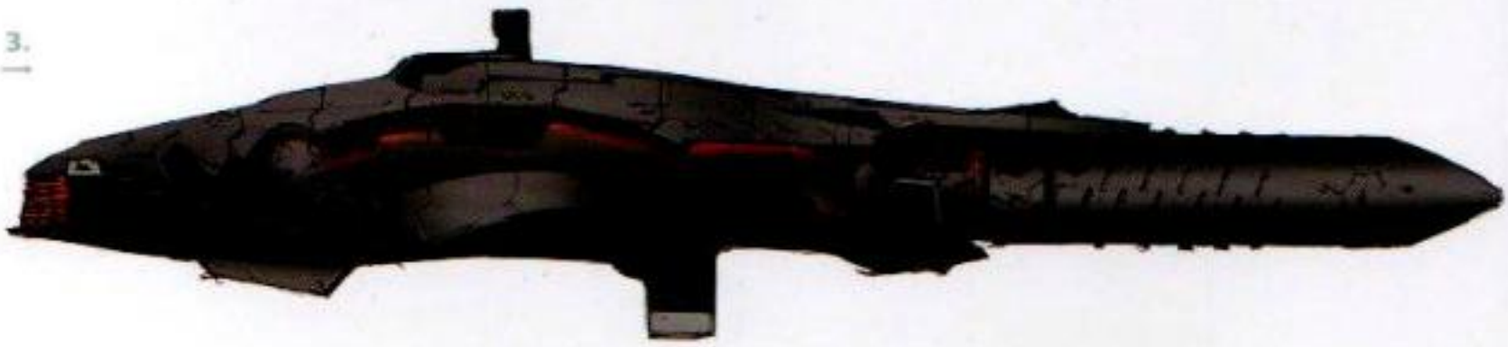
ZONE OF THE ENDERS Z.O.E　ANUBIS ZONE OF THE ENDE

Z.O.E 自体の仕事は、気の向いたときにちょろちょろっと描いて…楽しくできた印象があります(笑)。
製作前的にも、メタルギアだとどうしてもリアル感というか「本当にありそうな」というような部分をちょっと加味していかないといけないのだけど、こっちは全くファンタジーなので好き勝手にやっても誰も文句を言わないだろうと。モチーフとしてZ.O.E はエジプト神話みたいな部分があって、アヌビス神だったりトト神だったり、みんなが「どっかで知ってる」「見たことある」っていう引っ掛かりを探してやろうかなという部分でのデザインをしてました。全く見たことの無い形のデザインのものより、少しそういった取っ掛かりがある方が入りやすいんじゃないかなと思って。そういったキーワードでロボットをデザインしていってるんですね。どっかで見たことあるっていう方が落ち着くじゃないですか。実に、上図のファントマというロボットの、カバーを外した絵を見て頂くと分かるのですが、ちょっと人間じゃない少し崩した形をしています。先程のロボットなんかのデザインで言うと、少し取っ掛かりのあるものの方が入り易いんじゃないかなっていう考えがあるんだけど、こういったわりと普通と言えば普通の、いわゆるロボット然としたものは、逆にバランスを少し崩してやることによって面白みが出ないかなと思ってデザインしました。
Z.O.E 関係のメカはそういった考えを基にデザインしています。
また動いた時、アクションした絵をどれだけイメージしながらデザインできるかというところも大切に考えていました。
そういった意味で言うと、Z.O.E の時に少し出来なかった分も余計にZ.O.E 2の時はギミックだったりデザイン的なアプローチではやりたいことが結構出来ているかなと思っています。
ロボットが最後ボロボロになって戦うんですけど、MGS4でもスネークさんが最後ボロボロになりながら這いずり回って戦う、やっぱ主人公が一生懸命になって、死にそうでもがいてるっていうのがすごいかっこいいなと思ってて。左のイラストは、装備としては最終の形態でボロボロになった形を表現しています。

2.



3.



©2016 TOHO PICTURES,INC. TM & ©2016 TOHO CO.,LTD.

1. 尾鰭 青ー&金箔 表面

2. 新・轟天号 第1稿デザイン 設定資料

3. 新・轟天号 第1稿デザイン
カラーイメージ

主人公たちの着るバトルスーツは、ベースはスーキングスーツだったりしますが、プロテクターの表面をクリアの強化プラスチックみたいになっていると面白いかなと思い提案しました。
他にも様々なパターンがあるようなイメージの絵めてきクリア素材で提案したのですが、実際にCGにて着彩してみた方が良いだろうと思ったがっていまいち良っぽくなってしまってダメだったんです。面も増えてしまうし…というこもで使えなかったのですが、好みだったなあ。13ページの大型発雷は轟天号と共に戦う別の戦艦に、それぞれの搭載と思います。ボディは流線で先端のブレードのようなパーツを3種作するとて、3つの形をデザインしました。先端はアイアと前部と大型の3パターンあります。

1.

2.

3.

4.

MIYUKI

5.

6.

©2006 TOHO PICTURES,INC. TM & ©2006 TOHO CO.,LTD.

1. 新・轟天号 決定デザイン

2. 新・轟天号 決定デザイン

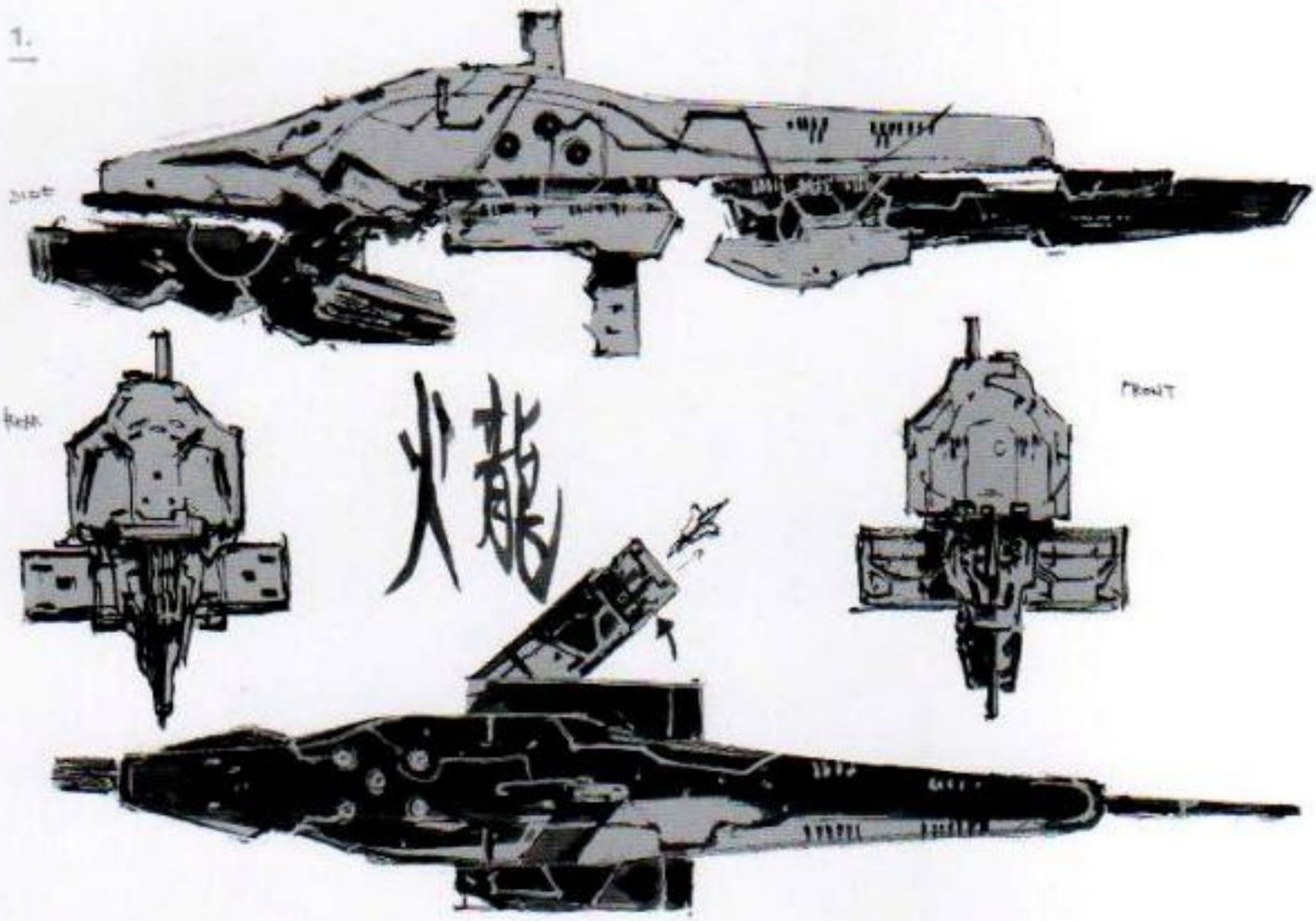
3. 古賀 美雪

4. 地球防衛軍制服/インナーシャツ

5. 地球防衛軍オペレーター

6. ダグラス・ゴードン艦長

1.



2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

©2004 TOHO PICTURES INC. TM & ©2004 TOHO CO.,LTD.

1. 火鬼

2. バトルスーツ

3. バトルスーツ

4. 特殊部隊装備

5. バトルスーツ

6. 地球防衛軍制服

7. 家紋のイメージ

8. コントロールデバイス

9. ダグラス・ゴードン艦長(初期案)

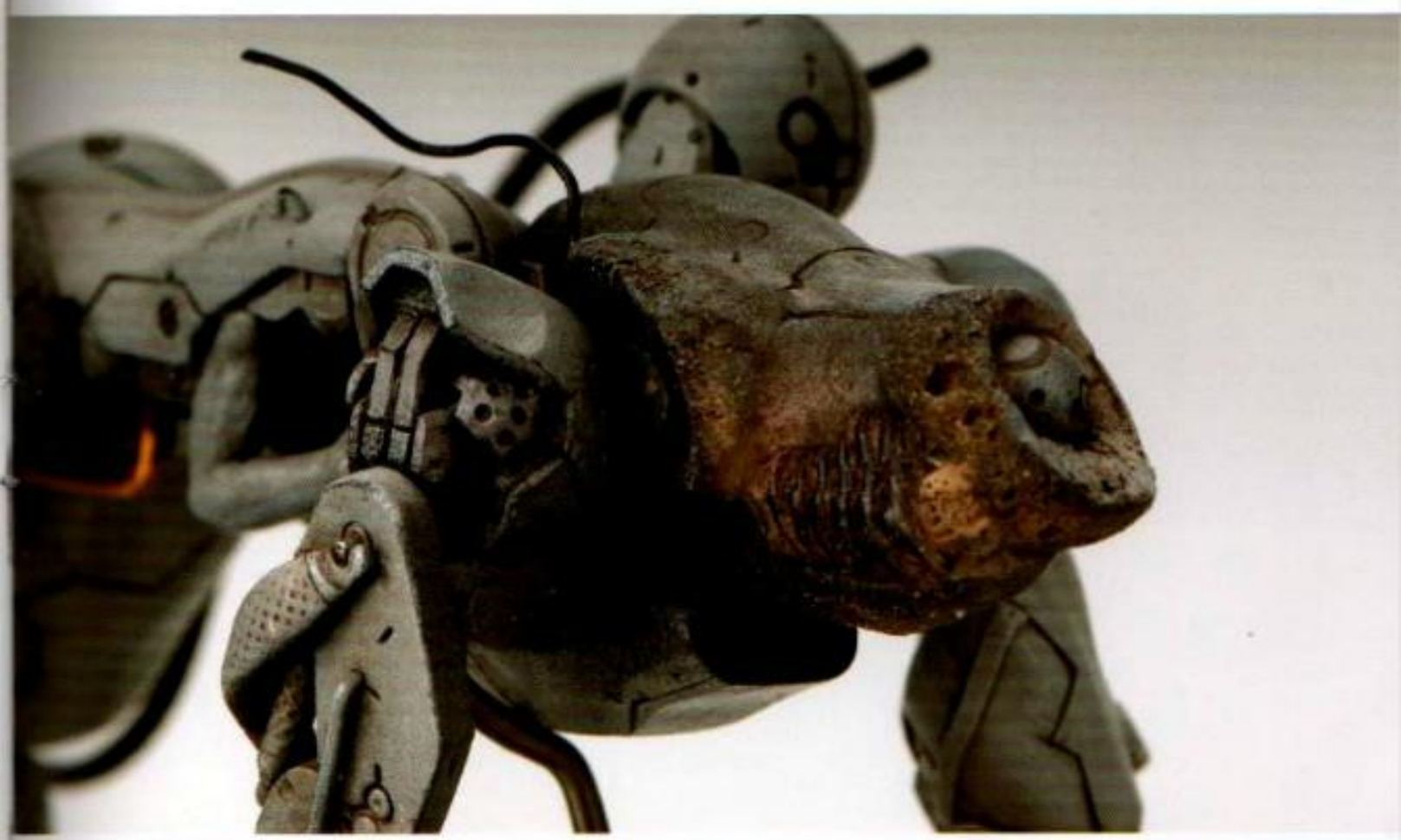
SCREAMING MANTIS size h: 約170mm

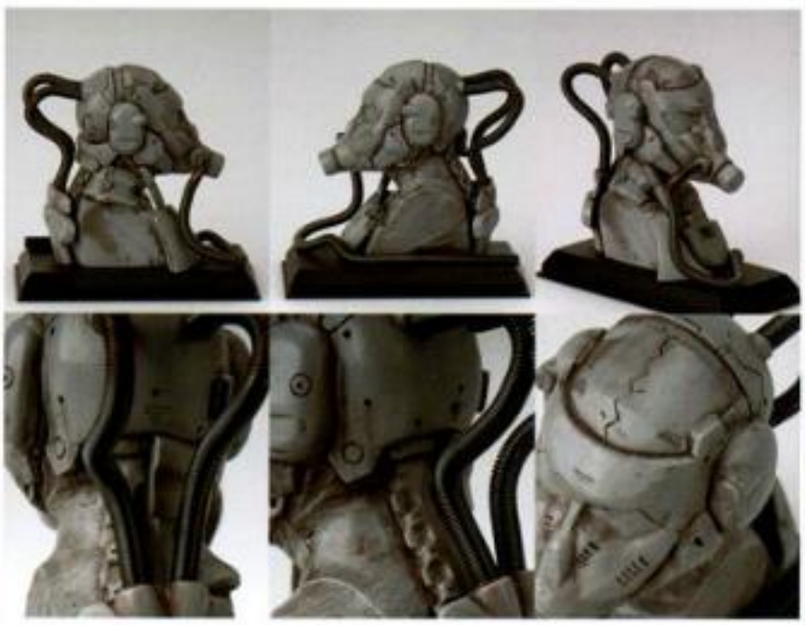
CRYING WOLF size h: 約100mm

SCULPTURES

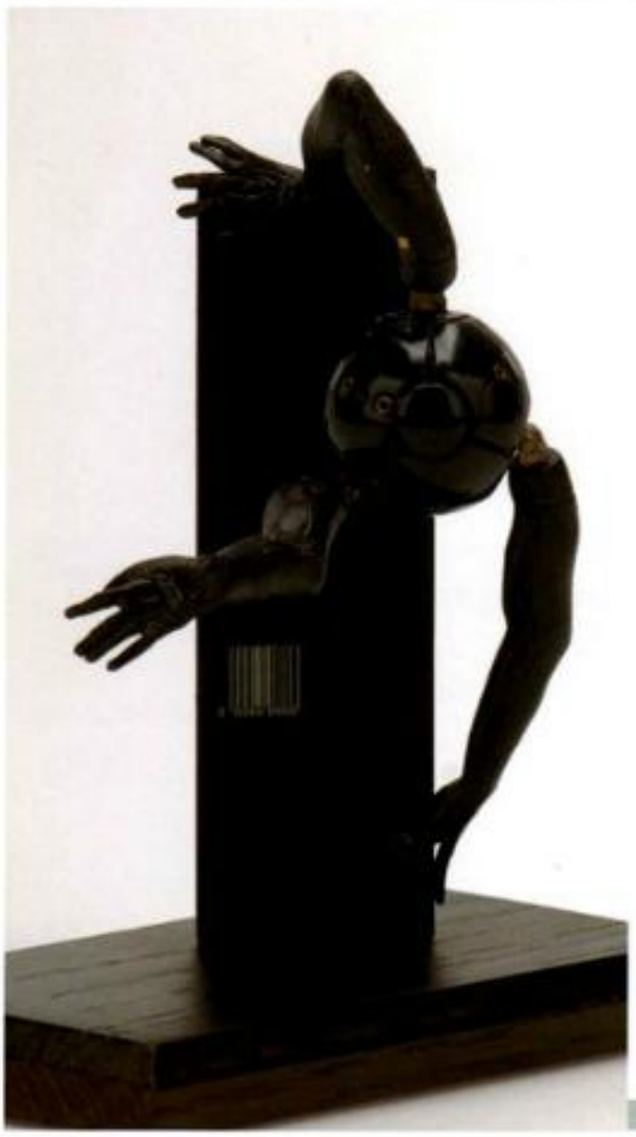
15 22

MGSのキャラクターデザインや、施設模型用として、立体で制作した作品などです。





RAGING RAVEN size h:@75mm

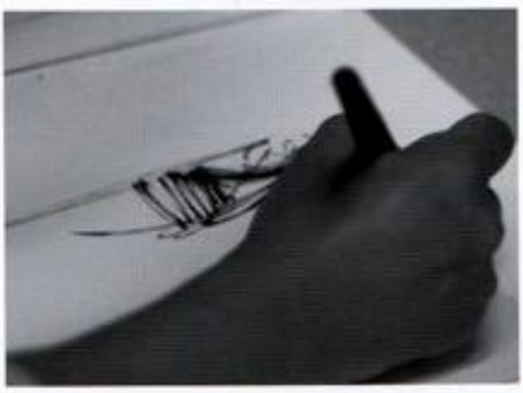


MAYOKO size h:@35mm

METAL GEAR RAY

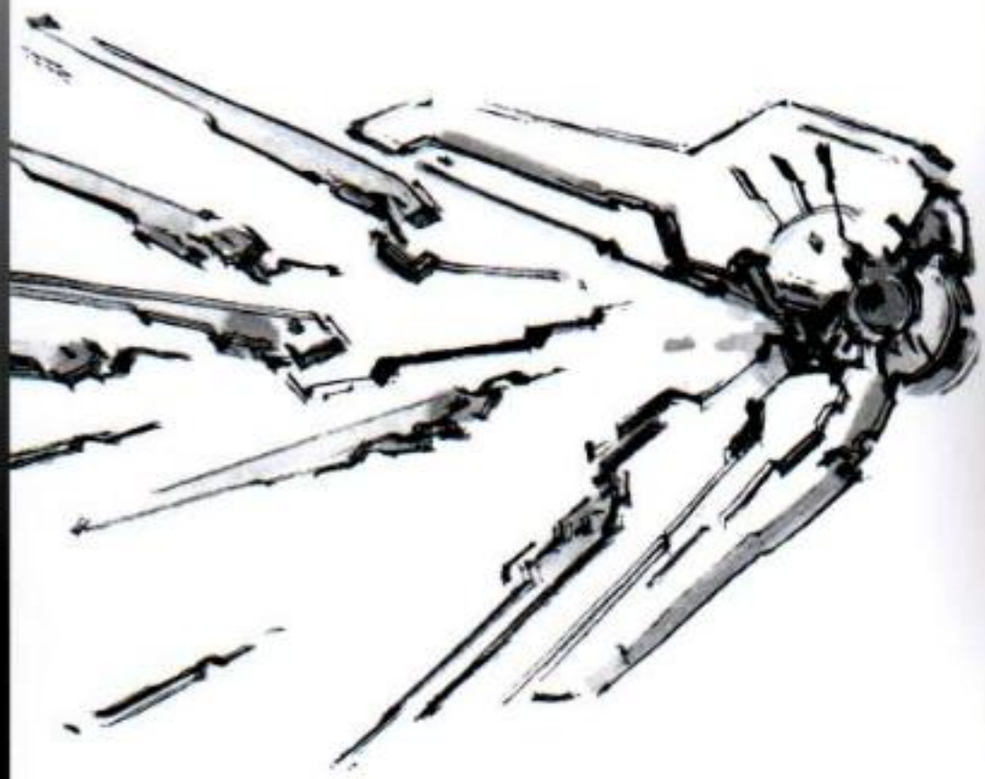
METAL GEAR REX size h:Ø105cm

YOJI SHINKAWA'S WORK STYLE
新川洋司の机の上



THE ART OF

YOJI SHINKAWA



CONTENTS | INTRO | SOLID SNAKE | MASTER OF MEMES | DEATH STRANDING | COLLABS

▲ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

◀ ZONE OF THE ENDERS Z.O.E イメージイラスト

設定資料 60年代風なイメージとスパイ映画に出てきそうなというコンセプトでデザインしています。よく見ると、初期設定のキャラクターが入っていたりしますネ。

基本的に設定資料は、鉛筆で全部クリーンアップしています。
MGS1の頃は筆でフィニッシュしていたのですが…CGに落とし込む為にも、どうしても表現がどんどん細かくなってゆくので、服の縫目や折り返しの厚みまでデザインを決めています。

SNAKE(SNEAKING SUIT)

SNAKE

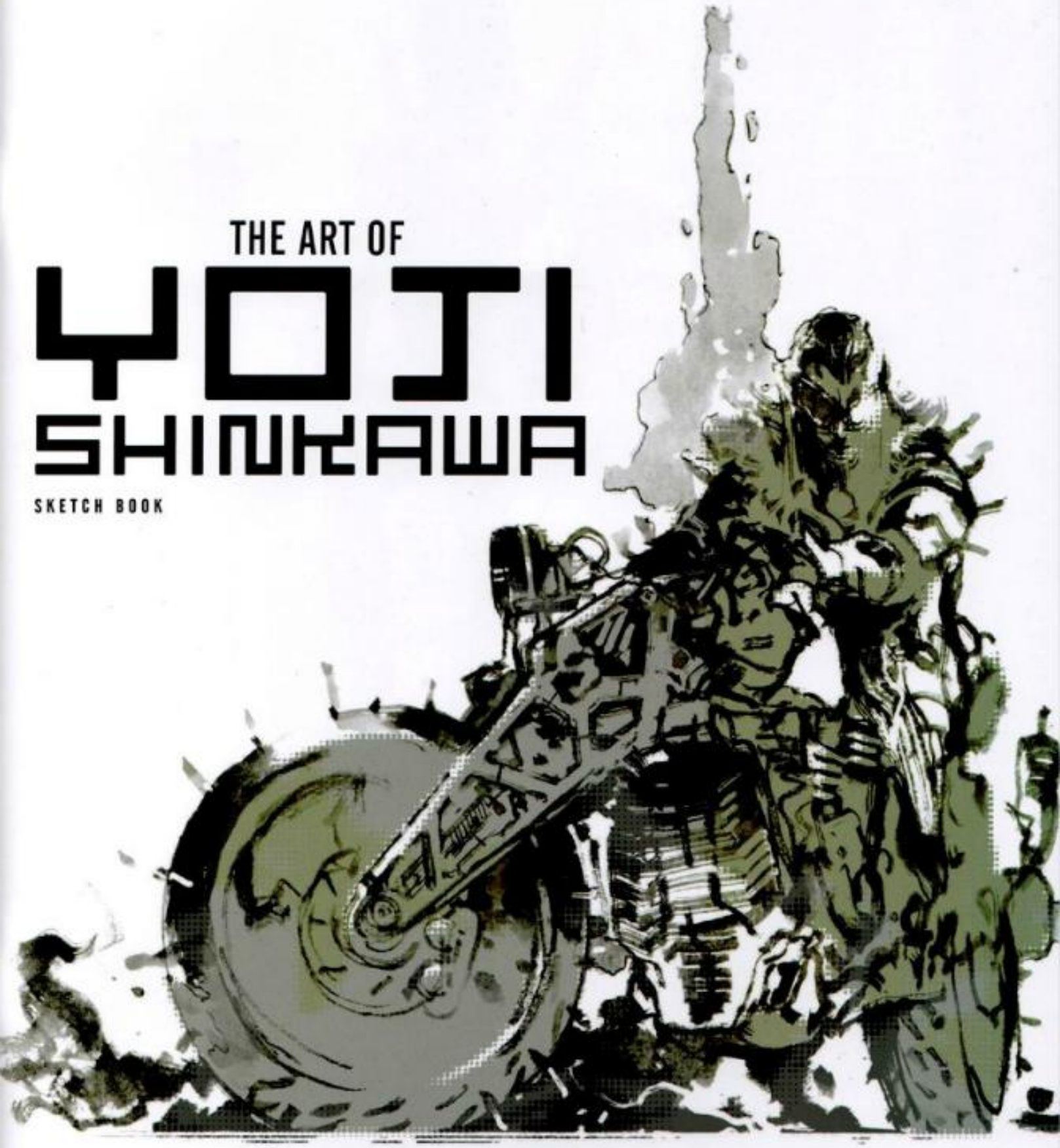
EVA

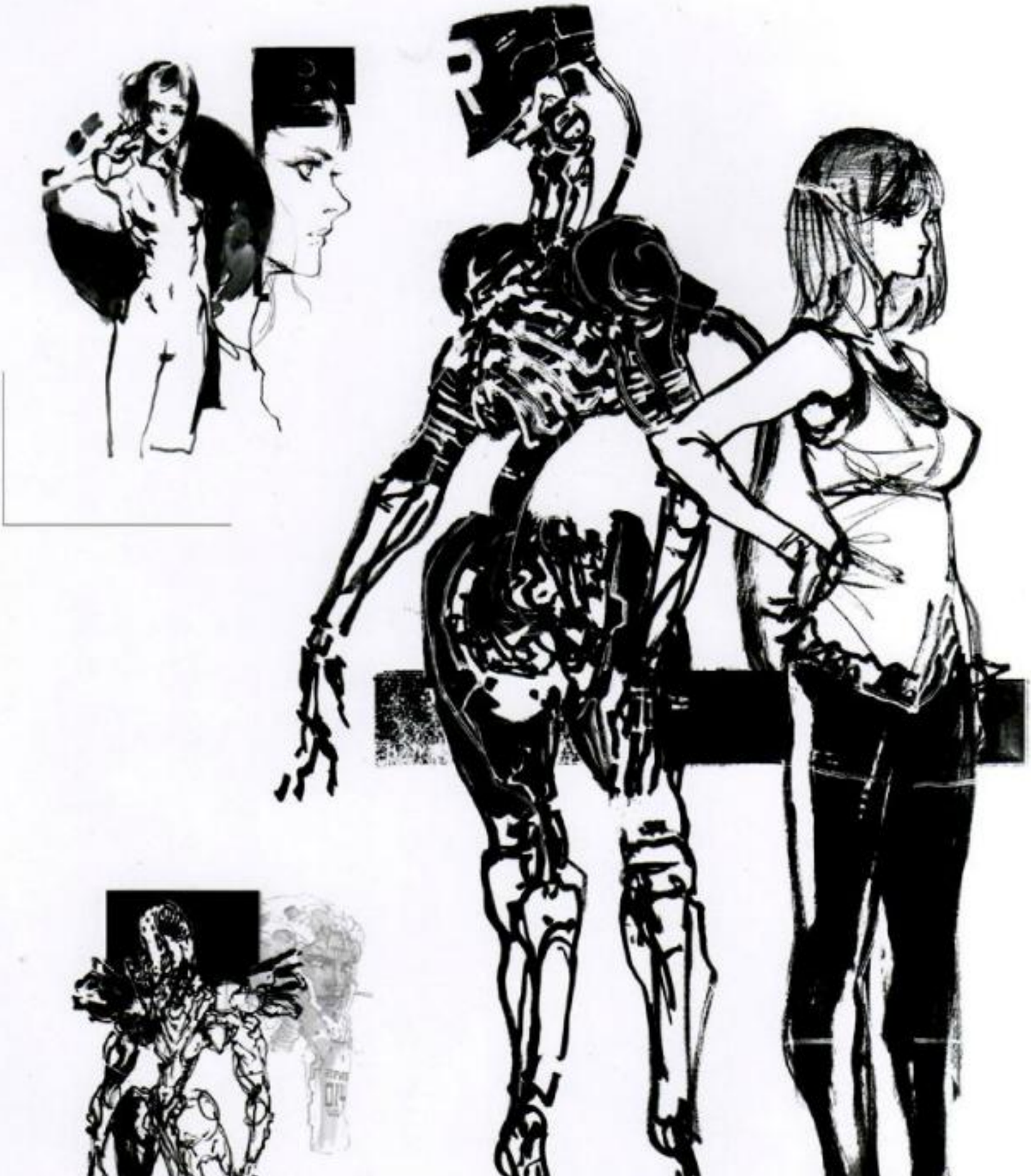
EVA

KONAMI

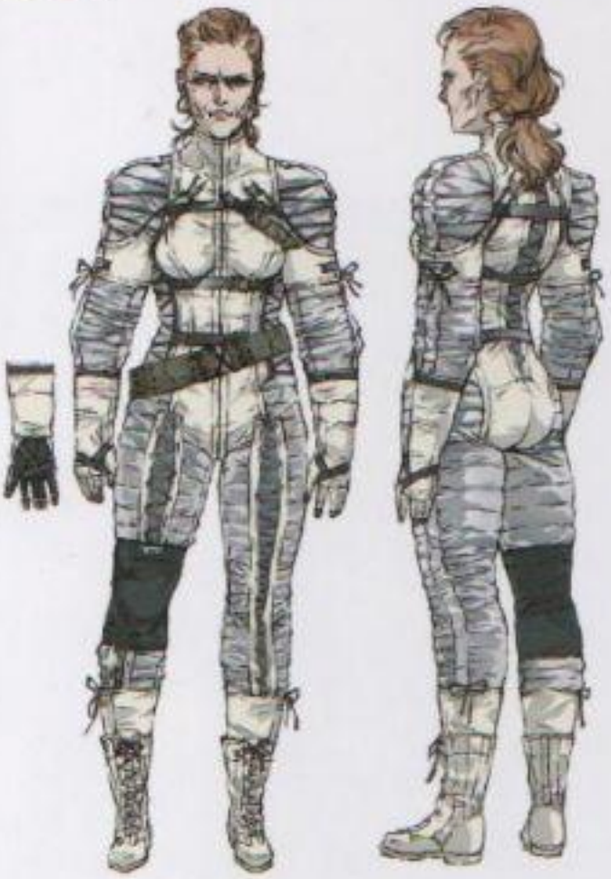
THE ART OF YOJI SHINKAWA

SKETCH BOOK





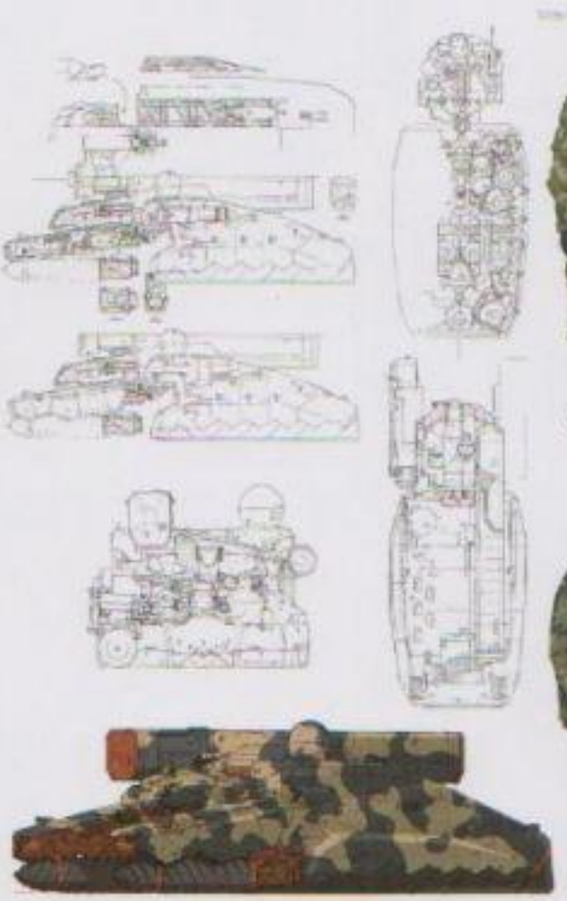
R



THE BOSS

OCELOT

VOLGIN



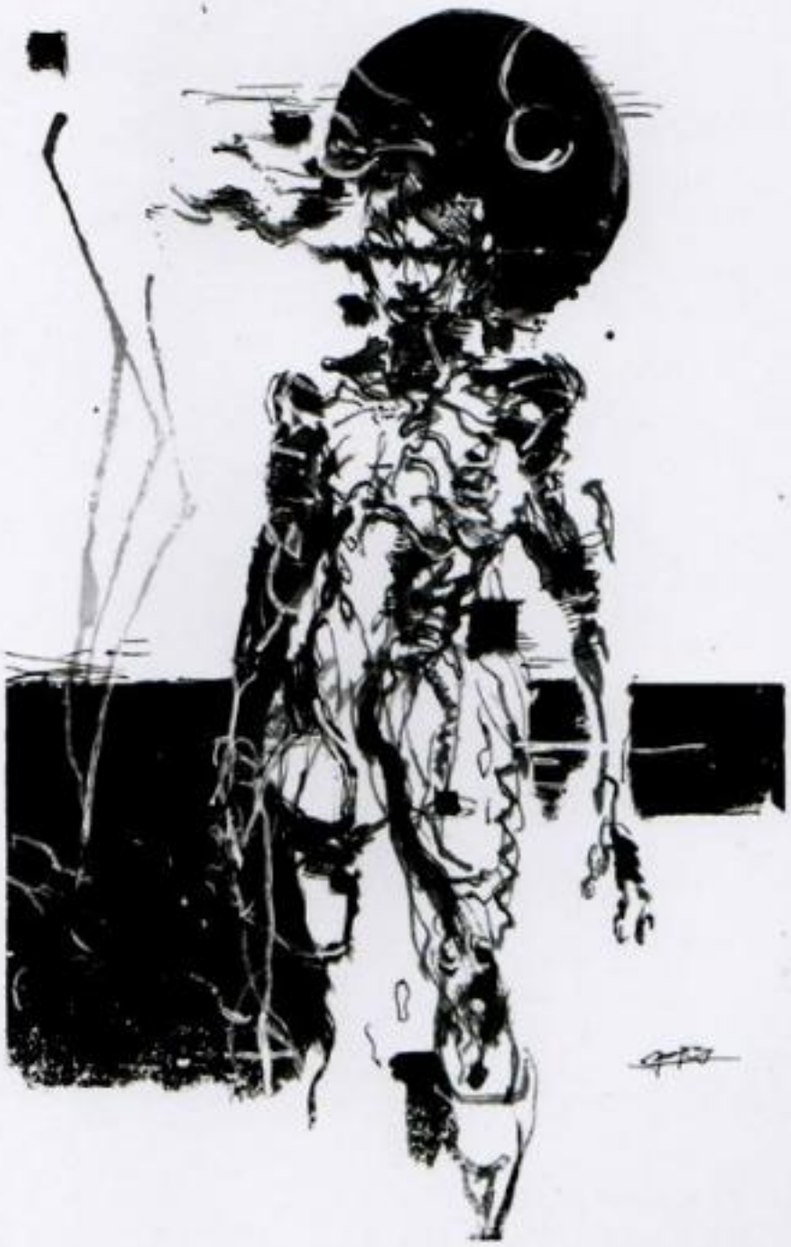
ШАГОХОД

SOLDIER

SIGINT

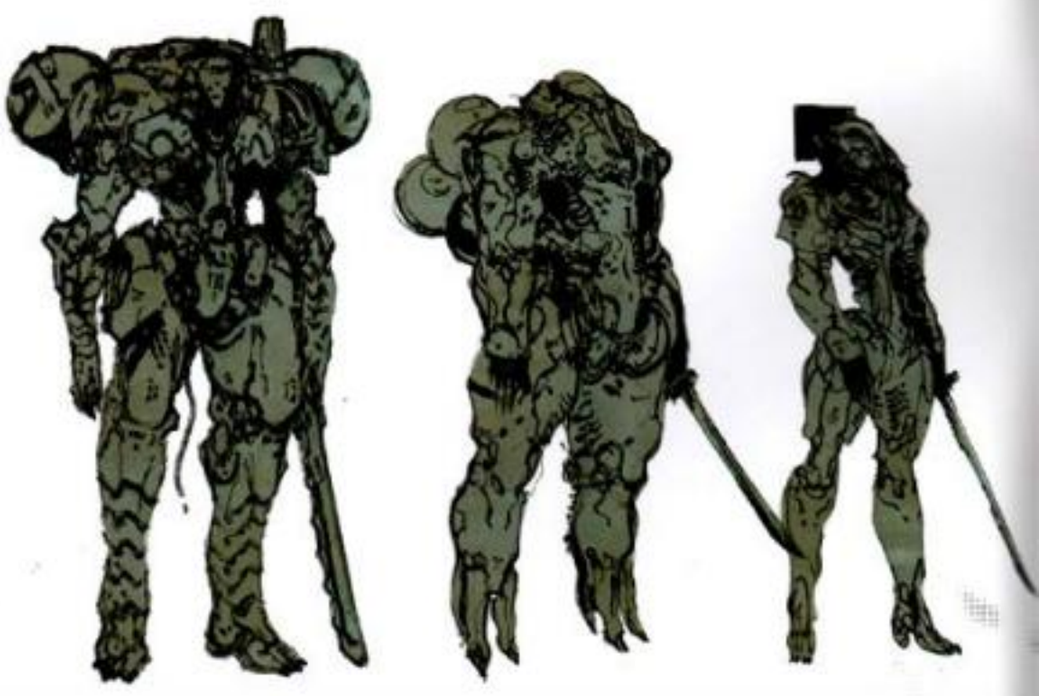
デモで使われたイラスト

60年代の設定なので、ムービーではなく紙芝居でスライドが連動で変わっていく形でストーリーを展開する方法をとったので、比較的にもこなせる範囲で描くことが出来ました。

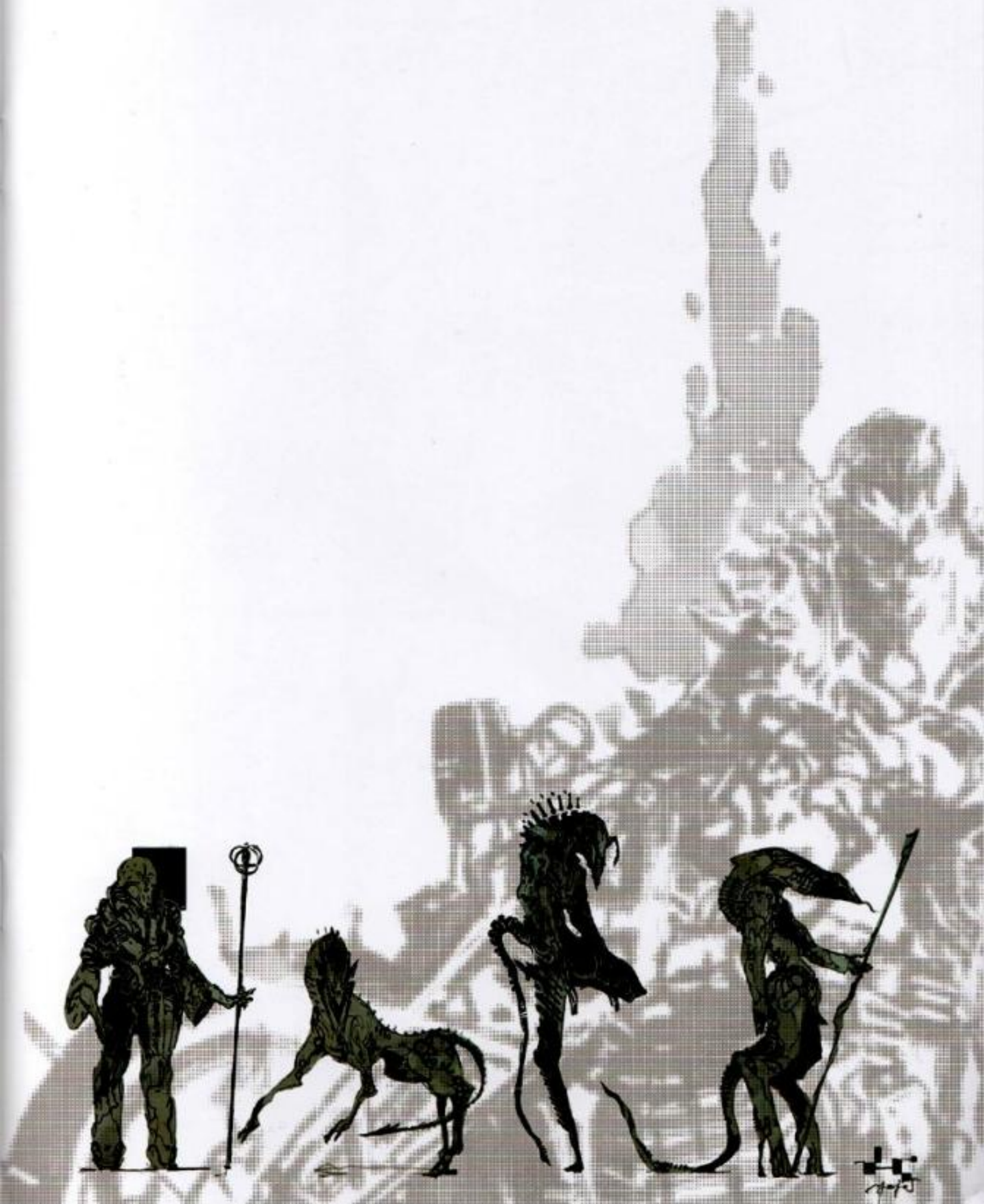


THE ART OF

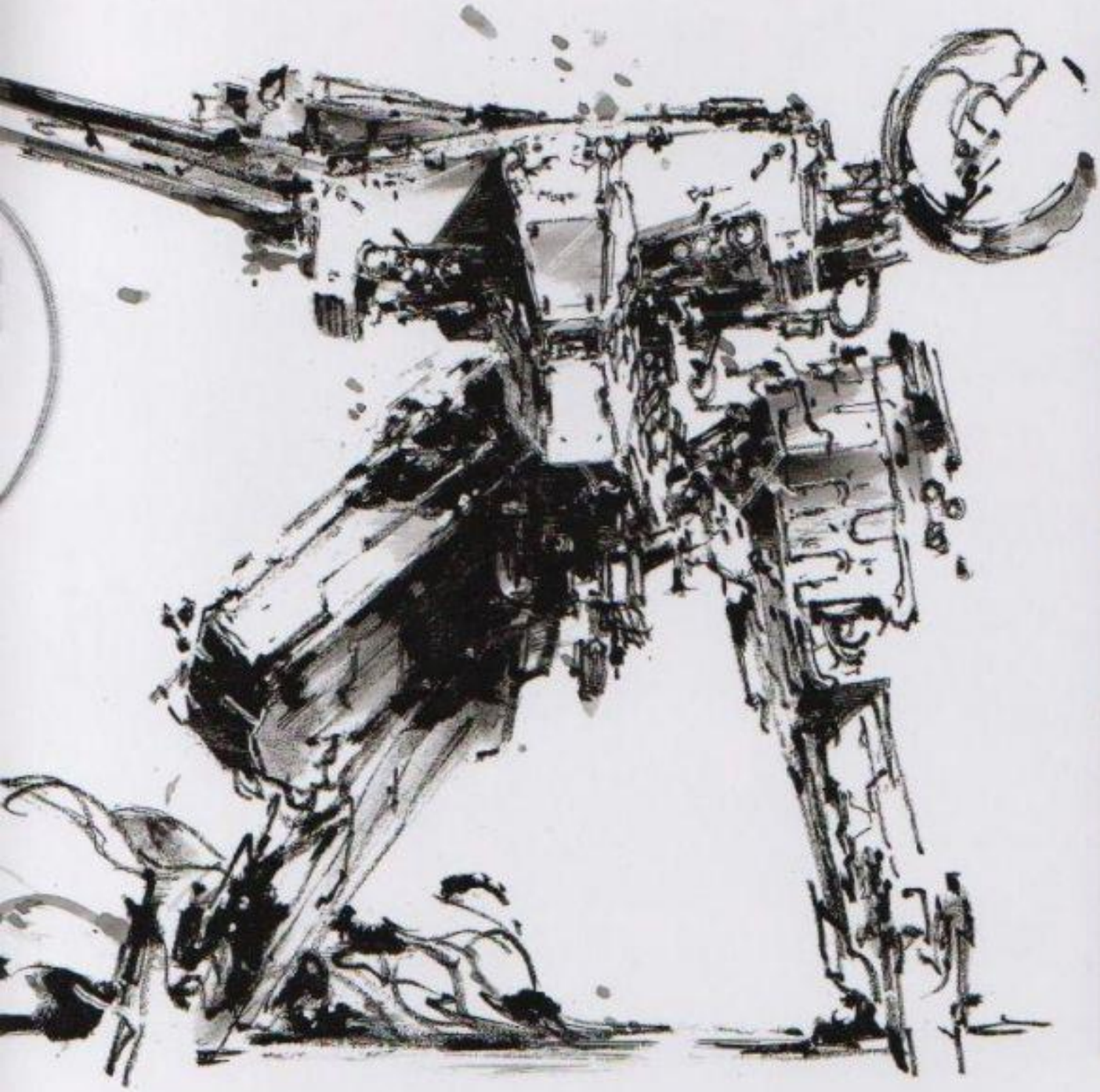
YOJI SHINKAWA



「落書き」というかたちで色々な絵を形づくりながら、メタルギアなどのゲームイメージを色々と模索しています。
そんな「落書き」達を1つにまとめてプールしておきたいとずっと思っていました。
ここから、新しいゲームの企画だったりビジュアルだったりが、もしかしたら生まれるかもしれない。



COMMAND
TYPE
H.POINT TO
AR +

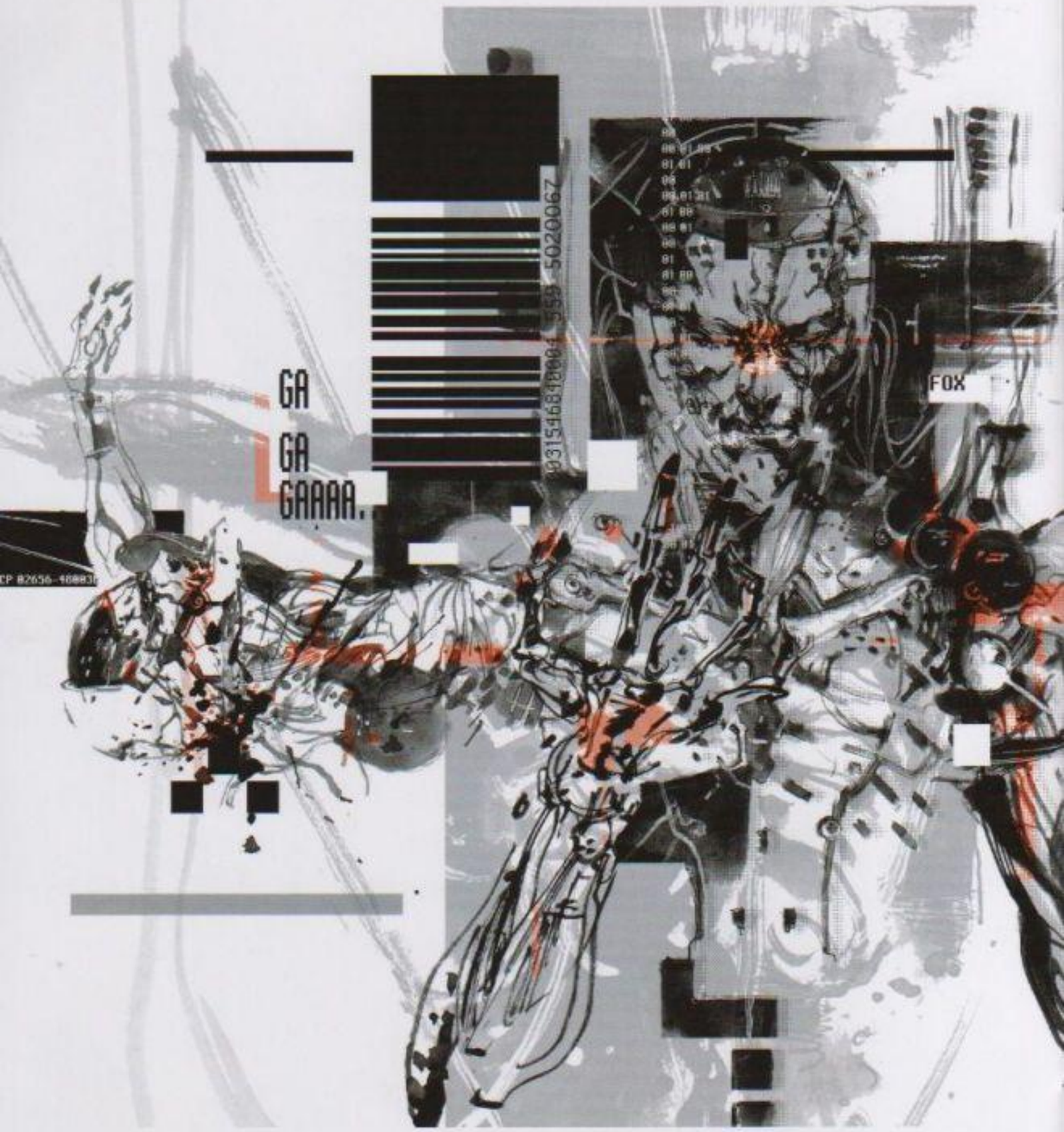


METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS+

METAL GEAR SOLID 4

SNAKE

METAL GEAR SOLID 4



METAL GEAR SOLID 4 ムービー用イラスト

ムービーで動かす前提でイラストを描いていたので、アニメーターが各パーツを切り出して動かしやすい様に、手やボディなどをそれぞれ分けて作画しております。

THE ART OF

YOJI SHINKAWA

©2011 Konami Digital Entertainment

MADE IN JAPAN L10